

Bülow-Faerber, Charlotte von

Steckel, R. (1998): Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern? Münster: Waxmann (232 Seiten; DM 49,90)

[Rezension]

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 48 (1999) 8, S. 639-641



Quellenangabe/ Reference:

Bülow-Faerber, Charlotte von: Steckel, R. (1998): Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern? Münster: Waxmann (232 Seiten; DM 49,90) [Rezension] - In: Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie 48 (1999) 8, S. 639-641 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-24326 - DOI: 10.25656/01:2432

<https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0111-opus-24326>

<https://doi.org/10.25656/01:2432>

in Kooperation mit / in cooperation with:

Vandenhoeck & Ruprecht **V&R**

<http://www.v-r.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen.

Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document.

This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS

DIPF | Leibniz-Institut für Bildungsforschung und Bildungsinformation

Informationszentrum (IZ) Bildung

E-Mail: pedocs@dipf.de

Internet: www.pedocs.de

Mitglied der


Leibniz-Gemeinschaft

Praxis der Kinderpsychologie und Kinderpsychiatrie

Ergebnisse aus Psychoanalyse,
Psychologie und Familientherapie

48. Jahrgang 1999

Herausgeberinnen und Herausgeber

Manfred Cierpka, Heidelberg – Gunther Klosinski, Tübingen –
Ulrike Lehmkuhl, Berlin – Inge Seiffge-Krenke, Mainz –
Friedrich Specht, Göttingen – Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Verantwortliche Herausgeberinnen

Ulrike Lehmkuhl, Berlin
Annette Streeck-Fischer, Göttingen

Redakteur

Günter Presting, Göttingen

V&R Verlag Vandenhoeck & Ruprecht in Göttingen

diese „Verstehens-Heuristiken“ sich praxisnäher aus, auch wenn deren Benennung, z. B. „Motivations-Volitions-Heuristik“, nicht unmittelbar eingängig ist. Die Zusammenstellung der Heuristiken scheint eher zufälliger oder pragmatischer Natur zu sein, als daß sie sich zwingend aus den theoretischen Abhandlungen herleiten läßt. Die daraus abgeleiteten Handlungsstrategien sind zwar nachvollziehbar, aber in ihrer Darstellung rezeptartig verkürzt. Die wenigen illustrierenden Beispiele zeigen aber auch, daß BECKER und SACHSE ihre Modellvorstellungen ausschließlich vor dem Hintergrundgesprächsbasierter Erwachsenenpsychotherapie entwickeln. Eine Übertragung auf spiel-, körper- und gruppenorientierte Verfahren, wie in der Kindertherapie üblich, erfordert einige Modifikationen. Das Buch endet unvermittelt und überläßt die Umsetzung somit ganz dem Leser.

Dem vorliegenden Band ist eine sorgfältige theoretische Fundierung nicht abzusprechen, doch kommen Fragen der Umsetzung dieser grundlagenwissenschaftlichen Erkenntnisse in der Therapieausbildung oder in der Selbstreflexion von Therapeuten zu kurz. In Ansätzen wird hier deutlich, daß therapeutisches Verstehen zumindest teilweise mit kognitionspsychologischen Konzepten beschrieben werden kann, von einer allgemeinen Didaktik dieses psychotherapeutischen Verstehensprozesses sind wir aber noch weit entfernt. Vielleicht wäre es aber ein guter Schritt hin zu einer Qualitätsverbesserung psychotherapeutischer Ausbildungen, wenn bestehende Curricula mit den hier skizzierten Modellvorstellungen in Verbindung gebracht würden.

Dieter Irblich, Auel

STECKEL, R. (1998): **Aggression in Videospielen: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern?** Münster: Waxmann; 232 Seiten, DM 49,90.

RITA STECKEL ist Mitglied in dem Forschungsverband „Bedingungen für die Faszinationskraft von Videospielen bei Kindern und Jugendlichen“. Somit liegt mit diesem Buch die breitangelegte Untersuchung einer Expertin vor.

Da Statistiken belegen, daß unter Schülern die Gewaltbereitschaft zugenommen, soziale Fähigkeiten jedoch abgenommen haben, liegt der Gedanke nahe, dies auch in Zusammenhang mit den neuen Medien wie etwa Videospielen zu sehen. Die bekannten theoretischen Erklärungsansätze für die Entstehung von Aggression (triebtheoretischer Ansatz nach FREUD, die Frustrations- und Aggressions-Hypothese und die soziale und die Imitations-Lerntheorie) haben inzwischen Revisionen erfahren. Am umfassendsten und datenintegrierendsten ist derzeit die Motivationstheorie der Aggression nach KORNADT, an der sich STECKEL bei ihrer Untersuchung orientiert. KORNADT geht davon aus, daß es individuelle Unterschiede bezüglich des Aggressionsverhaltens gibt und diese im Sinne eines traits oder Motivs recht stabil sind. Durch Frustrationen kann in bestimmten Situationen das Motiv aktiviert werden. Diese Reaktionsweise kann erlernt oder angeboren sein. Doch muß nicht jede Ärgeremotion zu Aggressionen führen, da kognitive Prozesse dazwischentreten können. Neben dem Motiv der Aggression gibt es nach KORNADT auch das zur Aggressionshemmung, etwa durch Schuldgefühle oder Strafangst. Eine Aggressionshandlung entsteht aus der Wechselwirkung zwischen den Persönlichkeitsmerkmalen „Aggression“ und „Aggressionshemmung“ und der auslösenden Situation. Für die Herausbildung von Hemm-Mechanismen sind die in der Sozialisation erworbenen Normen wichtig und die Fähigkeiten zur Empathie. Letztere hängen von der Qualität der Mutter-Kind-Beziehung ab.

Die Beschäftigung mit aggressiven Videospielen dürfte sowohl die Aggressionsbereitschaft als auch die Aggressionshemmung verändern. Dies legen Studien zum Fernsehkonsum von Kindern nahe und sollte in der vorliegenden Untersuchung überprüft werden. Dazu erhob STECKEL eine

Vielzahl von Daten an 167 Kindern, die zur Hälfte die Grundschule besuchten und über Horteinrichtungen erreicht wurden, zur Hälfte älter war und in Jugendfreizeithäusern angesprochen wurden. Es wurden, um detailliert alles abzuklären, verschiedene Teilhypothesen zum Thema erstellt und sehr sorgfältig Verfahren ausgesucht, die bezüglich der Validität hohen Standards genügten.

Die Aggressionsdisposition wurde mit Hilfe des Aggressions-Motiv-Gitters erfaßt. Zusätzlich gab es ein Rating durch Erzieherinnen. Empathie als Persönlichkeitsvariable wurde durch den Empathie-Index für Kinder und Jugendliche erhoben, Ängstlichkeit durch den Angstfragebogen für Kinder. Bezüglich Neugierde und Spiel- bzw. Freizeitvorlieben hatte die Autorin für frühere Untersuchungen eigene Tests entwickelt.

Für das experimentelle Vorgehen wurden zwei Videospiele ausgewählt. „Streetfighter II“ und ein Geschicklichkeitsspiel „Joshi's Cookies“. Im Einzelversuch konnten die Kinder 20 Minuten mit den Spielen hantieren. Danach wurde die emotionale Reagibilität mit Hilfe von 3mal 16 Dias gemessen, die zur Hälfte neutrale, zur Hälfte emotional aufgeladene Motive zeigten. Die Reaktionen wurden auf verschiedenen Ebenen gemessen: Mimik, Gestik und Verbalisationen (durch Videoaufnahmen), physiologische Parameter, Zahl der angesehenen Bilder und Verweildauer bei den einzelnen Bildern. Die physiologischen Parameter (Herzfrequenz, Pulsschlag) wurden mit Hilfe des Kölner Vitaport Systems ermittelt.

Anschließend durften die Kinder nochmals zehn Minuten spielen und sollten dann eine Emotions-Adjektiv-Skala bearbeiten. Ihnen wurden zusätzlich sechs Bilder des Aggressions-Motiv-Gitters vorgelegt, zu denen sie Geschichten erzählen sollten. Zum Schluß wurden ihnen Fragen zu den Videospielen gestellt.

Ebenso sorgfältig wie die Planung und Durchführung der Untersuchung wurde die Auswertung gehandhabt. Es gibt eine Fülle von interessanten Einzelbefunden. Eine unmittelbare Anregung des Aggressionsmotivs durch das Kampfspiel konnte nicht nachgewiesen werden. Einflußreicher als der unmittelbare Umgang mit dem aggressiven Spiel war die bereits vorhandene Disposition, in der sich eventuell schon langfristige Folgen des erhöhten Spielens solcher Videospiele niederschlagen. Hochaggressive Kinder zeigten gegenüber niedrigaggressiven Kindern eine größere aggressive Motivation, egal, welches Spiel sie benutzt hatten. Die größte derartige Motivation fand sich hypothesengerecht bei hochaggressiven Kindern, die das aggressive Spiel vorfanden. Auch im TAT erzählten diese Kinder die Geschichten mit den häufigsten Aggressionsinhalten. Bei Kinder, die viel Videospielerfahrung mit aggressiven Spielen haben, ist die Aggressionshemmung nicht so stark ausgeprägt. Es gab einen deutlichen Zusammenhang zwischen dem Sozialverhalten von Kindern und ihren Videospielgewohnheiten. Aggressive Kinder beschäftigen sich mehr mit Videospielen und bevorzugen das Alleinspiel. Ihre Erzieher halten sie für wenig angesehen in der Gruppe. Diese Gruppe von Kindern ist besonders ängstlich und erlebt Schule voller Unlust und Abwehr. So ergab die Untersuchung einen potentiellen Interaktionszirkel zwischen den Videospielgewohnheiten und dem Aggressionsmotiv. In diesem Zirkel kann man dann noch die Elternbindung mit einbeziehen, in der Form, daß Kinder mit unsicherer Elternbindung ein negatives Selbstkonzept entwickeln und in Folge anfälliger für aggressive Modelle sind.

Daß ein unmittelbarer Effekt des Kampfspiels nicht nachgewiesen werden kann, führt die Autorin darauf zurück, daß eventuell der TAT nicht sensibel genug für die Erfassung ist. Zudem überdecken die langfristigen Auswirkungen des Umgangs mit entsprechenden Spielen die kurzfristigen. Deutlich wurde aber, daß das Spielen mit dem aggressiven Spiel die Aggressionshemmung herabsetzt, auf jeden Fall bei wenig aggressiven Kindern mit viel Spielerfahrung. Kinder, die das Sortierspiel gemacht hatten, zeigten generell mehr emotionale Reaktionen auf die Dias. Sehr empathische Kinder zeigten hier auch eine größere Anspannung. Doch gilt eine Abstumpfung nicht in jedem Fall. Vermutlich sind sie durch ihre vorangegangene positive Sozialisation durch bindungsfähige Eltern davor geschützt.

Die klar und übersichtlich aufgebaute Forschungsarbeit ist vor allem auch durch die Zusammenfassungen gut lesbar. Der Bericht liefert sehr eindrückliche Daten und sollte auf jeden Fall von Forschern und Praktikern im Medienbereich wahrgenommen werden, wobei die Aufgabe bleibt, einer emotionalen Abstumpfung bei Kindern aufzufangen, die eh schon durch ihr Umfeld benachteiligt sind.

Charlotte von Bülow-Faerber, Ilsede

HARGENS, J./VON SCHLIPPE, A. (1998): **Das Spiel der Ideen. Reflektierendes Team und systemische Praxis.** Dortmund: borgmann; 239 Seiten, DM 29,80.

Insgesamt 20 Autorinnen und Autoren berichten in diesem Herausgeberwerk über ihre Erfahrungen mit dem Einsatz eines Reflektierenden Teams in Therapie, Beratung oder Supervision. Die Artikel beziehen sich auf die Arbeitsbereiche Psychiatrie, Schule, Erziehungsberatung und Therapieausbildung. Abgerundet wird das Ganze durch eine Einleitung und einen abschließenden Artikel der Herausgeber sowie ein Interview mit TOM ANDERSEN, das unter der Überschrift „Zur Geschichte“ steht.

Den Schwerpunkt des Buches bilden Erfahrungsberichte aus der Sicht von Praktiker/innen. Die Autor/innen (meist stammen die Artikel von kleinen Teams) erläutern, wo sie den Einsatz Reflektierender Teams kennengelernt haben, wie sie diese Vorgehensweise anwenden und wie sie selbst, ihre Kolleg(inn)en und Klient(inn)en damit zurechtkommen. Vorzüge und Nachteile der Methode, geeignete und weniger geeignete Einsatzbereiche werden eingehend diskutiert – meist aus sehr persönlicher Sicht. HÖGER und DERICHs berichten in ihrem Beitrag auch erste Ergebnisse von systematischen Evaluationsbemühungen. Viele, zum Teil sehr ausführliche Beispiele lassen das Berichtete lebendig erscheinen und bieten gleichzeitig gut nachvollziehbare Demonstrationen der Vorgehensweise. Aus den Beiträgen spricht viel Enthusiasmus für die neue Vorgehensweise, aber auch kritische Anmerkungen haben durchaus ihren Platz.

Obwohl man, gerade anhand der Beispiele, aus diesem Buch viel lernen kann, handelt es sich nicht um ein Lehrbuch. Wer von Grund auf darüber informiert werden will, wie ein Reflektierendes Team funktioniert, wird von den Beiträgen wohl enttäuscht werden. Vor allem das Interview mit TOM ANDERSEN setzt vieles voraus oder läßt für den Unkundigen vieles im Dunkeln. Aber für Leser, die mit den Grundzügen systemischer Therapie und reflektierender Prozesse bereits vertraut sind, kann die Lektüre dieses Buches nützlich und anregend sein.

Beeindruckend waren für mich vor allem die vielfältigen Ausdrucksformen der Autor(inn)en. Neben der üblichen Form des Artikels findet man Gespräche, Briefe und ein Interview. Daraus ergibt sich ein informatives und leicht lesbares Gesamtwerk. Nur gelegentlich werden die Texte durch zu viele sprachliche Spielereien schwer lesbar. Wer sonst Herausgeberwerke als unangenehm zerstückelt empfindet, kann sich von HARGENS, VON SCHLIPPE und ihren Kolleg(inn)en überzeugen lassen, daß sie auch angenehm variantenreich sein können.

Elke Bretz, Hannover

NISSEN, G./FRITZE, J./TROTT, G.-E. (1998): **Psychopharmaka im Kindes- und Jugendalter.** Stuttgart: G. Fischer; 566 Seiten, DM 78,-.

Psychopharmaka sind unverzichtbar bei der Behandlung von psychischen Störungen von Kindern und Jugendlichen. Begleitend zu den psychotherapeutischen Verfahren und den milieuverändernden Maßnahmen ist der Einsatz psychotrop wirksamer Medikamente fester Bestandteil